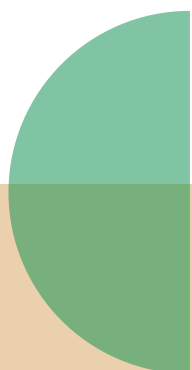
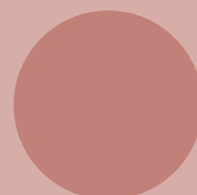
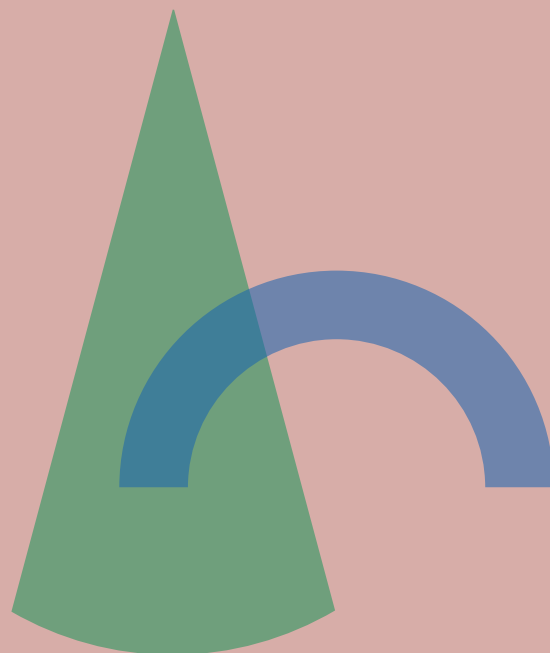
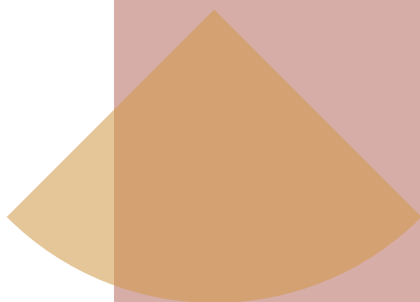




cinemini
europe



Materialien für eine intensive
Filmerfahrung mit
VIRTUOS VIRTUELL

Ein Filmbildungs- Projekt für 3- bis 6-Jährige

Kinder beweisen schon in sehr jungem Alter eine große Empfänglichkeit für verschiedene Kunstformen. Für Kinder ist Film als audiovisuelles Medium in besonderer Weise interessant und zugänglich. Sie genießen Bewegtbilder nicht nur und lassen sich auf narrative und dokumentarische Formen ein, sie reagieren auch auf abstrakte und experimentelle Arbeiten, die ihnen viel Raum für die Fantasie einräumen.

Kinder sehen jeden Tag Filme. Wie können wir das Beste aus dieser Erfahrung machen? Was können wir Kindern über Film und Medien in diesen prägenden Jahren vermitteln? Und auf welche Weisen? Mit CINEMINI EUROPE, einem Projekt, das Filme, Aktivitäten und Lehrmaterialien für Kinder zwischen 3 und 6 Jahren umfasst, versuchen wir diesen Fragen in Form einer Praxis zu begegnen.

Das Projekt soll Kindern und Pädagog*innen die Möglichkeit bieten, die diversen Formen bewegter Bilder auf bedeutsame und zugleich Freude bereitende Art und Weise kennen zu lernen. Wir sind der Überzeugung, dass es nicht primär um das rationale Verstehen eines Films geht, sondern um die Erfahrung des Sehens. Indem wir bewegte Bilder betrachten, mit ihnen spielen und sie reflektieren, möchten wir Kreativität wie auch kritisches Denken fördern und zugleich die Leidenschaft für den Film entzünden.

CINEMINI EUROPE ist ein europäisches Projekt des Österreichischen Filmmuseums, DFF– Deutsches Filminstitut & Filmmuseum, Eye Filmmuseum, Kinodvor Cinema Ljubljana und Taartrovers und wird von Creative Europe unterstützt.

Diese Materialien sollen
bei der Konzeption bedeutsamer
filmvermittelnder Aktivitäten
unterstützen.

VIRTUOS VIRTUELL

Regie Thomas Stellmach,
Maja Oschmann
Land Deutschland
Jahr 2013
Prod. Thomas Stellmach
Länge 8 Minuten
Bild schwarzweiß
Ton Ton



Synopsis des Films

Der experimentelle Animationsfilm erzählt keine Geschichte im klassischen Sinne. Stattdessen zeigt er uns die Bewegung nasser Tusche auf weißem Hintergrund, während wir auf der Tonspur den dramatischen Bogen einer Ouvertüre hören. Das Zusammenspiel von Bewegung und Musik bringt uns dazu, Dinge, Ereignisse, vielleicht sogar eine dramatische Wendung zu sehen, wo eigentlich nur abstrakte Formen auf weißem Hintergrund zu sehen sind. Der Film ereignet sich vor uns, auf der Leinwand, und in uns, in unserem Kopf.

Zur Filmästhetik

Im Zentrum dieses Films steht ein musikalisches Stück: die Ouvertüre von Louis Spohrs Oper »Der Alchymist«. Sie ist die Grundlage, auf der die grafische Künstlerin Maja Oschmann und der Animationsfilmemacher Thomas Stellmach den experimentellen Film gemacht haben. Das Visuelle basiert dabei auf Tuschezeichnungen, die als direkte Reaktion auf das Musikstück entstanden sind und in einem zweiten Schritt animiert wurden. In Kombination mit der Musik erzeugen diese Bewegungen den Eindruck eines narrativen Verlaufs, der eigentlich nicht vorhanden ist. Die Hauptlinie der Tusche, die den Beginn des Filmes bildet, folgt der Musik oder wird von ihr begleitet, verändert ihre Geschwindigkeit, Richtung oder Bewegungsform entlang der Verschiebungen im Musikstück. Wir sehen also nicht bloß eine sich bewegende Linie, wir sehen einen Charakter auf einer Reise, entlang von Landschaften aus schwarzen Linien auf weißem Hintergrund, die er*sie manchmal vorsichtig begeht, manchmal hektisch erklimmt und die ihn*sie manches Mal zu jagen scheinen.

Der Filmmacher

Thomas Stellmach ist Regisseur, Animationsfilmmacher und Produzent, der für seinen Puppen-Film Quest einen Oscar gewann. Animation studierte er bei dem renommierten Animationskünstler Paul Driessen an der Kunsthochschule Kassel. Er ist Mitbegründer des Animationsstudios »Lichthof«.

Maja Oschmanns Arbeiten verorten sich an der Schnittstelle von Musik und Zeichnung, oftmals entstehen sie in Zusammenarbeit mit Musiker*innen und Komponist*innen. Ihre Tuschezeichnungen sind oft von musikalischen Stücken inspiriert und suchen nach einer eigenständigen visuellen Sprache.

Die Erfahrung des Films gestalten

Allgemeine Vorschläge, wie man mit diesem Film arbeiten kann:

- 1 Ob im Kino, in der Schule oder im Kindergarten: Bereiten Sie eine Vorführung des Films gut vor. Ein ideales Setting besteht aus einer großen Leinwand, einem leicht abgedunkelten Raum, einem klaren, aber nicht zu lauten Ton und ausreichend Raum zum Spielen. Potenziell kann dieser eine Installation umfassen, alternativ sind Tisch und Malutensilien oder ein Setting für Schattenspiele eine Option.
- 2 Sprechen Sie vor der Vorführung mit den Kindern über das Projekt, aber auch über Film im Allgemeinen: Fragen Sie nach persönlichen Erfahrungen mit Film, ob sie überhaupt schon mal einen Film im Kino gesehen haben, erzählen Sie ihnen von dem Projekt oder der Institution, die Sie gerade besuchen, und besprechen Sie die Regeln.
- 3 Stellen Sie den Film kurz vor, sehen Sie ihn sich dann gemeinsam an.
- 4 Erlauben Sie den Kindern, auch körperliche Reaktionen auf einen Film zum Ausdruck zu bringen und ermutigen Sie sie, ihre Gefühle und Gedanken mit den anderen zu teilen.
- 5 Erzeugen Sie einen Raum zur Diskussion, in dem sich alle wohl fühlen, und initiieren Sie einen Dialog. Lassen Sie die Kinder frei sprechen und sammeln Sie die Wortmeldungen. Stellen Sie Verbindungen zwischen den unterschiedlichen Eindrücken her, artikulieren Sie Ähnlichkeiten, folgen Sie aber auch dezidiert Unterschieden (Warum haben verschiedene Kinder ganz unterschiedliche Dinge entdeckt, obwohl alle den selben Film gesehen haben?).
- 6 Geben Sie den Kindern durch freies Spielen die Möglichkeit, das Gesehene zu verarbeiten (mit einer der Installationen oder einer einfachen Alternative).
- 7 Verteilen Sie die Activity Cards und lassen Sie die Kinder in Gruppen oder alleine damit spielen.
- 8 Wiederholtes Sehen: Zeigen Sie den Film ein weiteres Mal (und ein weiteres Mal und ein weiteres Mal – Kinder lieben Wiederholungen und lernen durch diese).

Aktivitäten und Themen

- 1 Nach der Sichtung des Films: Fragen Sie die Kinder, was sie während des Sehens fühlten und wie sich ihre Gefühle im Laufe des Films verändert haben. Haben sie eine Geschichte darin gesehen? Haben sie in den Tuscheformen etwas entdeckt? Einen Menschen, ein Tier, eine Pflanze vielleicht?
- 2 Spielen Sie nur die Tonspur des Films und bitten Sie die Kinder, etwas zu zeichnen während sie zuhören. Vielleicht ist es hilfreich, es einmal vorzumachen!
- 3 Wenn Sie einen Overhead-Projektor haben, können Sie die Kinder mit Tusche auf der Glasoberfläche experimentieren lassen und dies an die Wand projizieren. Sie können dazu auch eine Musik auswählen und laufen lassen.

Activity Cards

Für jeden Film des Projekts wurden zwei oder mehr Activity Cards hergestellt. Sie dienen den Kindern als kleine Schätze, als Erinnerung an das, was sie gesehen haben. Die Aufgaben auf jeder Karte sollen dazu einladen, sich noch einmal mit dem Film zu befassen. Einfache und verspielte Aktivitäten wie Malen, Tanzen, Schauspielen oder Sich-etwas-ausdenken können der Entwicklung verschiedener Fähigkeiten – der Feinmotorik, dem Sprechen und Zuhören, den sozialen und emotionalen Kapazitäten – zuträglich sein.

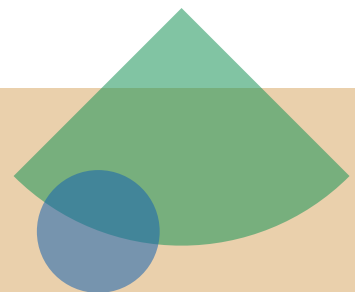
Die Activity Cards können in Gruppen oder individuell, in der Klasse oder zuhause verwendet werden.

Weitere Filme

Die folgenden Filme aus dem Cinemini-Projekt könnten eine gute Ergänzung zu *Virtuos Virtuell* sein:

A Colour Box – Dieser Film ist eine andere Form abstrakter Animation und arbeitet ebenfalls mit der Begegnung zwischen Musik und Bildern.

Moia Mama – Samolet – Auch hier sind die emotionalen und physischen Bewegungen der Charaktere stark mit den Bewegungen der Musik verbunden, wobei die Narration hier den Bildern entstammt und die Musik diese begleitet.



Cinemini Europe ist ein Projekt von



und wird unterstützt von

